

GAMEBOY ADVANCE

AGB-BLTE-USA

# LOONEY TUNES

BACK IN ACTION.



INSTRUCTION BOOKLET  
LIVRET D'INSTRUCTIONS

ELECTRONIC ARTS™

**WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT SAFETY INFORMATION.**

**IMPORTANT SAFETY INFORMATION - READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES**

** WARNING - Seizures**

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

**Convulsions**  
**Altered vision**

**Eye or muscle twitching**  
**Involuntary movements**

**Loss of awareness**  
**Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

## **WARNING - Repetitive Motion Injuries**

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

## **WARNING - Battery Leakage**

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.



THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772, OR VISIT [WWW.ESRB.ORG](http://WWW.ESRB.ORG).



THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY. LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

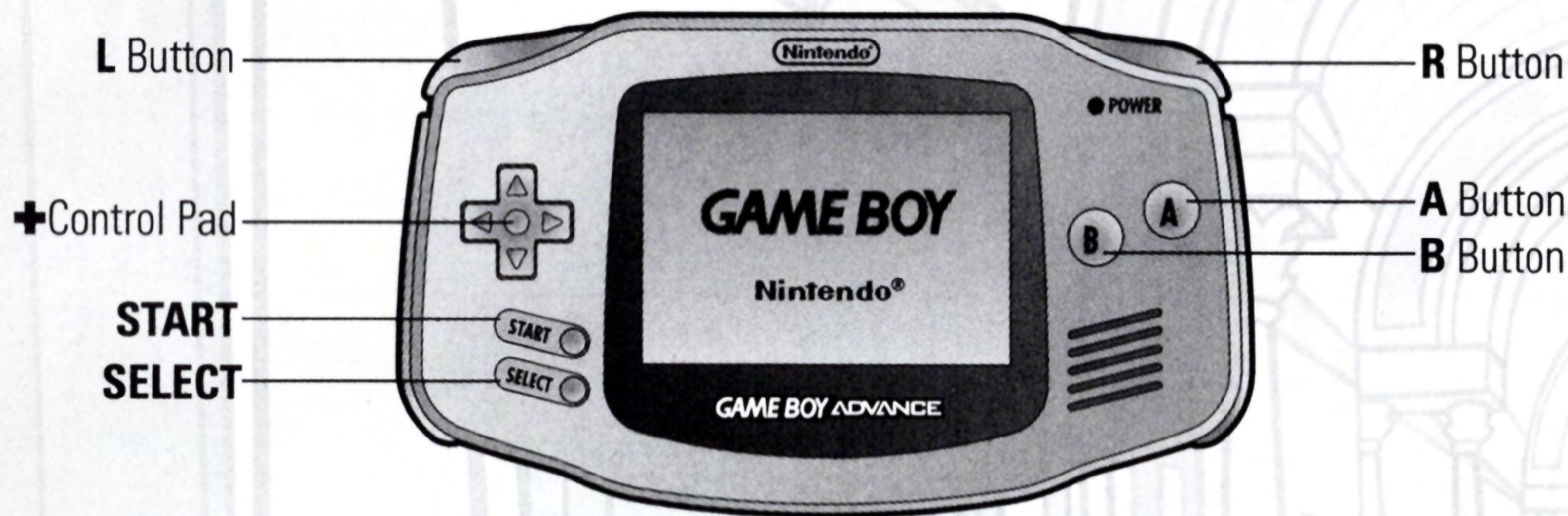
**THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE  
GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.**

# CONTENTS

STARTING THE GAME .....	4
INTRODUCTION .....	5
COMPLETE GAME CONTROLS .....	6
GETTING STARTED .....	8
PLAYING THE GAME .....	10
FRIENDS AND FOES .....	19
MINI-GAMES .....	21
SAVING AND LOADING .....	23
LIMITED 90-DAY WARRANTY .....	24
CREDITS .....	52

La version française commence à la page 26.

# STARTING THE GAME



- 1.** Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
- 2.** Insert the *Looney Tunes: Back In Action* Game Pak into the slot on the Game Boy® Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
- 3.** Turn ON the power switch. The Legal screen appears.
- 4.** Press the **A** Button to advance to the Title screen.
- 5.** When the Title screen appears, press **START** to advance to the Main menu (► p. 8).

# INTRODUCTION

Experience the journey of a lifetime with your old friends *Bugs Bunny* and *Daffy Duck* as you join them on their quest to find the mythical Blue Monkey Diamond. The whereabouts of the magical diamond are unknown, so the pair set out on an exciting adventure that takes them from the bright lights of Las Vegas to amazing locations such as the Jungle. Switch between Bugs and Daffy to use their special abilities to help you succeed.

Begin the game by sneaking into the casino and looking for the Munkeys. You can also collect Munnies to unlock secret Bomb Drop Disposal levels. But it won't be easy—there are plenty of ACME™ baddies who are out to stop you from reaching your goals.

During your action-packed adventure you come across some trusted allies. Known as the Resistance, these Looney Tunes™ characters (*Foghorn Leghorn*, *Eggbert*, *Pepe Le Pew*, and *Tweety*) each hold the keys that allow you to progress. In order to proceed, you must help the members of the Resistance out with their missions.

## GAME FEATURES

- Fun storyline inspired by the new *Looney Tunes: Back in Action* movie.
- Toon-Swapping: Switch between Bugs Bunny and Daffy Duck, each with their own special abilities.
- Experience four themed game environments including Area 52, the Louvre, the Wooden Nickel casino, and the Jungle.

# COMPLETE GAME CONTROLS

Want to know how to run, jump, and fight your way through the game? Then check out these game controls, Looney Tunes fans:

## MENU SCREEN CONTROLS

### ACTION

### CONTROL

Highlight Option

⬆Control Pad ⬆

Select Option

A Button

Previous Screen

B Button

## GAMEPLAY CONTROLS

### ACTION

### CONTROL

Pause/Unpause and Options

START

Movement

⬆Control Pad ⬆↔

Throw Projectile (to attack an enemy or to stun a Munkey)

B Button

Jump

A Button

Swap Character

SELECT

Scroll Through Available Pick-Ups

R Button

Use Pick-Up

B Button

Skip Cut Scenes/Conversations

START

**6 NOTE:** Pick-ups include Power-Ups (➤ p. 16) and Special Items (➤ p. 17).

## DRIVING CONTROLS

These controls apply when you are participating in one of the Driving game sections:

Steering

**+**Control Pad ⇔

Pause/Unpause and Options

**START**

Accelerate

**A** Button

Brake

**B** Button

Use Pick-Up

**R** Button

# GETTING STARTED

Let's talk you through the basics, Looney Tunes fans!

## LANGUAGE SELECT

When you first switch on the game, you are given a selection of languages to choose from. Press the **+**Control Pad  $\updownarrow$  to highlight your chosen language, and press the **A** Button to confirm.

## MAIN MENU

Begin the action at the Main menu:



### TO START YOUR LOONEY TUNES ADVENTURE:

1. Press the **+**Control Pad  $\updownarrow$  to highlight **START GAME**, then press the **A** Button or **START**.
2. At the Select Game screen, press the **+**Control Pad  $\leftrightarrow$  to choose a save slot.
3. Press the **A** Button or **START** to begin.

## OPTiONS

Change your game options to suit your preferences. Press the **+**Control Pad  $\updownarrow$  to highlight the option and then press the **+**Control Pad  $\leftrightarrow$  to change it. Press **SELECT** to accept changes and return to the Main menu.

**Isometric Mode:** Change the **+**Control Pad to suit your playing style.

**Sound FX Volume:** Adjust the volume of the sound effects in the game.

**Music Volume:** Adjust the volume of the music in the game.

**Contrast:** Change the screen contrast.

**Credits:** Take a look at those that made this game.

**NOTE:** You can also access the Options through the Pause menu.

**NOTE:** You can also access the Isometric Pad by pausing the game and selecting OPTIONS. While playing, you can switch between Control Type 1 and Control Type 2. To do so, select the available Control Type in the in-game Options menu. Control Type 1 means you can play on the Isometric Pad. When the **+**Control Pad is set to Control Type 2, you run normally. So if you press the **+**Control Pad  $\up$  then you move north.

# PLAYING THE GAME

To have any chance of tracking down the Blue Monkey Diamond, you're going to need all the help you can get. Luckily for you, with their different skills Bugs and Daffy make an excellent team, and the Resistance is on hand to offer you advice. So what are you waiting for? Learn the basics and start playing!

## GAMEPLAY SCREEN

Not sure what's what? Then read on...



**Special Gizmo:** This shows what special gizmos you are carrying (► *The Resistance* on p. 19).

**Number of Munkeys:** Indicates the number of Munkeys you have collected throughout the stage (► *Munkeys* on p. 14).

**Energy & Number of Lives:** Specifies how much energy and how many lives you have (► *Lives* on p. 18).

**Compass:** Guides you to the nearest Munkey or exit (► *Compass* on p. 15).

The following appear on your screen from time to time:


**Special Item:** This shows what Special Items you are carrying (► *Special Items* on p. 17).

**Number of Munnies:** Shows the amount you have picked up (► *Munnies* on p. 14).

**Power-Up:** Any Power-Ups you are carrying are displayed here. If you are in possession of special gizmos, they are also shown here (► *Power-Ups* on p. 16).

## PAUSE MENU

⇒ Press **START** at any time to pause the game.

⇒ Press the **+**Control Pad  to cycle through the choices (RESUME, QUIT, OPTIONS and HINTS), then press the **A** Button to select.

- HINTS displays all the tips you've picked up on your journey so far—a great little reminder of some of the skills you've learned.

## TOON-SWAPPING

Who do you prefer? Bugs or Daffy? Each has his own special abilities which come in handy for different challenges. You can also pick up cool Special Items particular to each character! (► *Special Items* on p. 17). Swap between the two by using the mobile phones that they carry around with them at all times. Press **SELECT** to alternate between the two characters.

You cannot swap the characters when they are in the air, tunneling, or swimming, or when they are using a gizmo.

**NOTE:** Enemies can harm you when you are switching characters.

## BUGS

*"What's up, Doc?"*

### TUNNELING

Tunneling takes you to places that Daffy may have trouble getting to. You can tunnel underground to find hidden items and go under certain obstacles. In order to tunnel underground, you need to find a rabbit hole for Bugs to jump into. He then tunnels his way to a different area and comes up another rabbit hole.

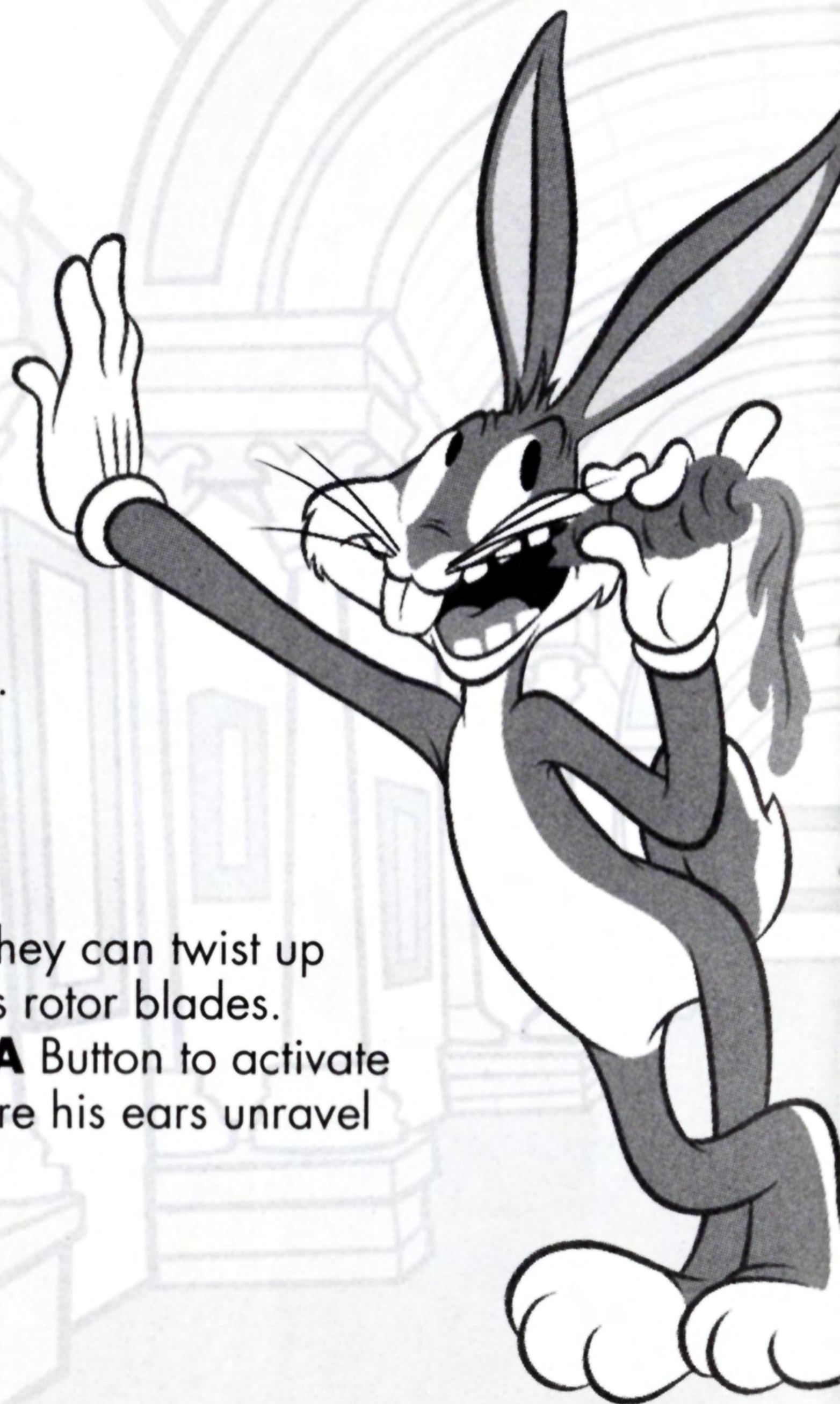
- You cannot control Bugs when he is underground.

**NOTE:** Bugs cannot go into water as it messes up his fur. Only Daffy can swim.

**WARNING:** It's not a good idea to leap into any other dangerous substance!

### HELICOPTER JUMP

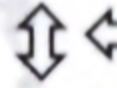
Use Bugs' ears to add a special twist to his jumps. They can twist up tight into a spiral and then unwind like a helicopter's rotor blades. Press the **A** Button to jump, then press and hold the **A** Button to activate Bugs' helicopter ears, and he'll hover in the air before his ears unravel and he drops to the ground.



## DAFFY

*"You're despicable!"*

### SWIM

Because Daffy is able to swim, he can reach some very exciting places. (But he can't tunnel like Bugs can.) When in the water, Daffy cannot throw projectiles or use any item he may have. Press the **+**Control Pad  to swim and press the **A** Button to jump out of the water. Of course, Daffy can only swim in water. If he jumps into lava or acid, he'll be spitting feathers!

### FLUTTER JUMP

Even though Daffy has wings, he's not a very good flier. When jumping, press the **A** Button repeatedly to make Daffy stay in the air a bit longer. He can, however, jump farther than Bugs.



## COLLECTIBLES

There are some very important items to collect throughout the game, in particular, Munnies and Munkeys. Want to know more? Then read on...

### MUNNIES

Collect Munnies to unlock the secret Bomb Drop Disposal levels (► *Bomb Drop Disposal* on p. 21). When you collect enough Munnies, one of the four Bomb Drop Disposal levels available on each of the stages opens. Each of these thresholds opens either a secret whirlpool or a special rabbit hole. These are portals to the Bomb Drop Disposal mini-game.

Get rich quick! Scattered on each stage are 50 Munnies for you to collect. Each bank note is worth \$5000 and you can accumulate up to \$250,000 on every level. The total Munnies available in the entire game is a staggering \$1,000,000!

### MUNKEYS

Once upon a time, these little creatures were top studio executives. Unfortunately, they were transformed into Munkeys by the evil ACME Chairman who has taken over the studio, and now they roam the world. There are 12 Munkeys to capture on each stage—48 in total. It's up to you to catch them—the Resistance is counting on you.

### CAPTURING MUNKEYS

You need more than just your bare hands to catch these Munkeys. Luckily for you, the Resistance has special gizmos to help you. As well as being nifty tools for bashing baddies, special gizmos can also be used to stun Munkeys so that you can catch them. To progress to the next section, you must collect three Munkeys and speak to a member

of the Resistance, who will open the door and allow you to continue. When you collect all 12 Munkeys, you will go on to the next level.

There are three different kinds of Munkeys to track down. To prove you're no amateur, study the behavior of these cheeky little rascals: Sleepy Munkey, Running Munkey and Hiding Munkey.

### **SLEEPY MUNKEY**

Always in the land of nod, Sleepy Munkey is the easiest Munkey to catch. When you run up to a sleeping Munkey, the noise wakes it, but you have to be quick and make sure it doesn't escape.

### **RUNNING MUNKEY**

The Running Munkey is difficult to catch as it is very fast and agile. You need to get the hang of hitting a moving target with a special gizmo. This takes skill and dedication.

### **HIDING MUNKEY**

Notice a crate moving mysteriously? Is there something inside it? Destroy it and you will discover a hidden Munkey for you to catch. But it won't sit still, oh no. Act fast or you'll have another chase on your hands.

### **COMPASS**

Every time you are in possession of a special gizmo, a Munkey compass appears. This handy tool indicates the nearest Munkey to you. If you collect all three Munkeys in the section, then the pointer helps guide you towards the exit of the section.

When you capture all three Munkeys, the Resistance opens the door to the next stage and sends you on your way.

## MAILBOXES

Along the way you see blue mailboxes. Above the mailbox is an ever-changing icon. When you access it, the icon displays whatever is inside the mailbox. You can activate the mailbox delivery and select an active Power-Up or gizmo by pressing the **R** Button and then the **B** Button to select or use it.

## POWER-UPS

Look out for Power-Ups. Power-Ups enhance Daffy's and Bugs' abilities in different ways. When you pick up Cartoon Power and Essence of *Road Runner*, you have limited time in which to use them, so you need to act fast. A Power-Up icon flashes up to warn you when time is running out. Press the **R** Button to select and then press the **B** Button to activate. Once a Power-Up is activated, the timer will start.

Check out the different Power-Ups you can collect:

### CARTOON POWER - INVULNERABILITY

Want the invulnerability of a super hero? This Power-Up protects you from the bad guys. Use it to your advantage!

### ESSENCE OF ROAD RUNNER - SPEED UP

When Daffy picks up this little treat, he gains the kind of super speed that would put *Speedy Gonzales* to shame. This Power-Up has a different effect when accessed by Bugs. Instead of speeding up, it is the baddies who slow down, meaning you can just walk on by.

### EGGBERT'S EGGS - PROJECTILE

Discover a box of eggs and use them to splat the bad guys. You have a box of six to use up. Just don't hang around for the smell...

## SPECIAL ITEMS

These pick-ups can be used whenever you want, which is ideal as you never know when you might need them. These too can be found at the mailbox and look like presents. There are different Special Items located on different levels and each have a unique color. Take note of the different colors to get the one you want. Only one Special Item can be carried at a time. Most Special Items can be picked up by both Bugs and Daffy, but there are some which can only be used by one or the other.

⇒ Press the **R** Button to select the Special Item and then the **B** Button to activate it.

## ANVIL AND PIANO

**Piano:** If you're playing as Bugs and happen to come across a Piano, you can drop this beautiful instrument onto a baddie and squash him.

**Anvil:** When Daffy stumbles upon an Anvil, he too can splat an enemy with one drop.

## ACME ELECTRONIC MAGNET

Discover this powerful little beauty and use it to pull metal crates towards you. It can also be used to stun metal robots, causing them to freeze.

## PEPE LE PEW STINK BOMB AND CEMENT MIXER

**Pepe Le Pew Stink Bomb:** When Bugs uses the *Pepe Le Pew Stink Bomb*, a cloud of stink appears around the heads of all the enemies, temporarily paralyzing them.

**Cement Mixer:** If Daffy finds a Cement Mixer, he can use it against enemies. The bad guy is encased in a column of cement.

## **KABOOMER AND STICK OF DYNAMITE**

**Kaboomer:** When Bugs finds a Kaboomer, he can use it to blow up enemies and crates. The Kaboomer can travel a good distance, but has a short fuse.

**Stick of Dynamite:** Daffy can also blast crates with a Stick of Dynamite. The Dynamite has a longer fuse, giving you time to run away. But beware—it drops close to your feet.

## **LIVES**

You begin the game with three lives. When you lose a life, you go back to the last restart point you encountered. You can collect more lives on the Bomb Drop Disposal levels (► p. 21).

## **ENERGY**

You have a certain amount of energy for every life you have. The energy shows the amount of damage you can take from enemies before you lose a life. A heart in the top right corner of the screen represents your energy and it decreases every time you are hit. You can take five hits from enemies and harmful objects before you lose a life.

If you run out of energy and lose a life, you also lose all the items you were carrying, i.e. special gizmos and Power-Ups. However, you retain all the Munnies and Munkeys you have collected.

**NOTE:** The heart icon does not appear on-screen when you have full health. It reappears if you lose energy.

## **CONTINUE**

Messed up? Lost all your lives? Never fear—at least you have a Continue.

A Continue is the chance to make a fresh start. You begin the game with three Continues and can use them whenever you lose all of your lives. They give you the opportunity to continue playing from where you had a Game Over.

# FRIENDS AND FOES

## THE RESISTANCE

It may seem like everyone's out to get you but don't despair! There are several knights in shining armor who appear in the familiar form of Foghorn Leghorn, Eggbert, Pepe Le Pew, and Tweety.

These crazy characters are here to help you on your way. They offer guidance and advice, but they also have their own mission. It is their duty to collect all of the Munkeys that you find so that they can be restored to their original human form when the Blue Monkey Diamond is found. But to do this, they need your help!

As you search for the Munkeys, the Resistance gives you special gizmos to help you on your way. Take a look at these cool tools:

**Toonerang:** Bashes baddies and Munkeys on the head, causing them to freeze for a few seconds.

**Stinghive:** A swarm of bees buzzes around the target's head, making them move twice as fast but only along a set path.

**Pepe's Skunk-Storm:** Creates a thunderous storm above a baddie's head. It has an electrifying effect.

**Toonado:** Kick up a storm with the Toonado. It makes its victim spin around in one spot for several seconds.

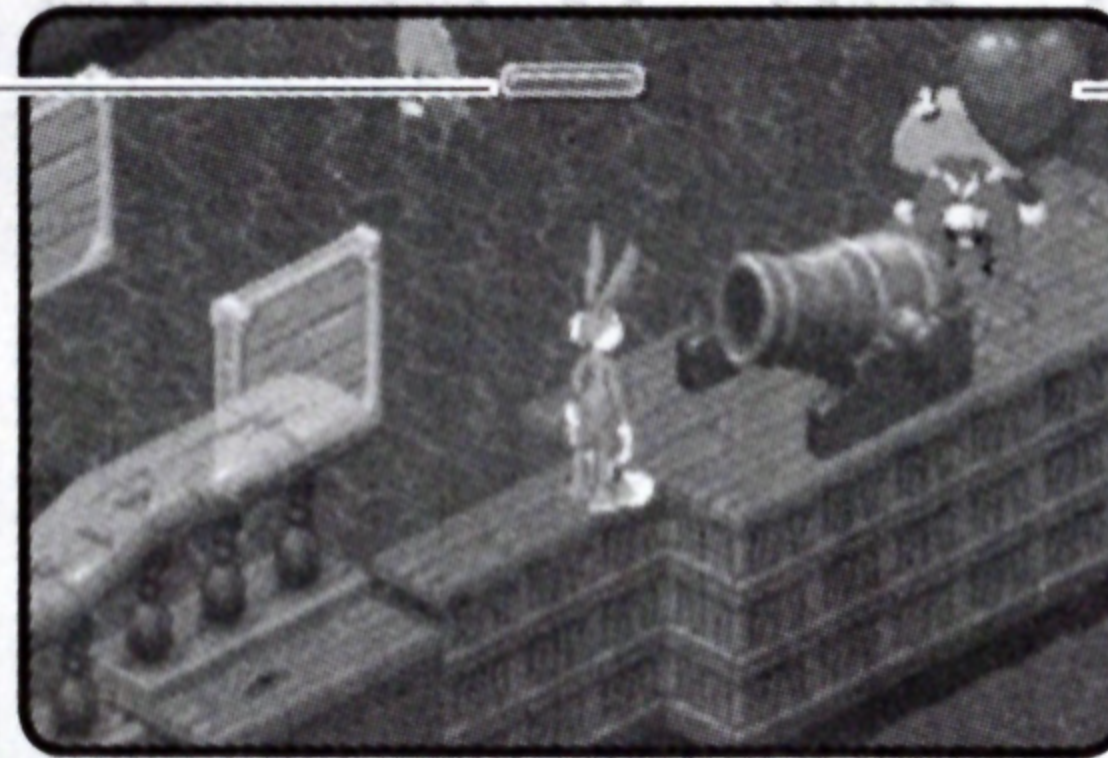
## ENEMIES

As you make your way through the amazing world of Looney Tunes, you will find various baddies patrolling the grounds or guarding valuable pick-ups. Watch out, as they will do anything in their power to stop you!

**NOTE:** You can stun some enemies by hitting them with a thrown projectile. While they are dazed and confused, you can jump on their heads, using them as a platform.

## BOSSES

Boss Bar: Shows you how much energy the Boss has remaining



Energy & Number of Lives

After you manage to battle through each level, you will come face to face with an old enemy. You have to use all your skills and persistence to learn how to defeat the Bosses. What, you didn't think you'd get off that easily did you?

# MINI-GAMES

## BOMB DROP DISPOSAL (BONUS GAME)

It's raining bombs! If you manage to gain access to a secret Bomb Drop Disposal level then here's a chance to win an extra life!

The objective of the game is to dispose of a number of bombs before the time is up. A bomb counter displays how many bombs you have disposed of and the total number of bombs to be disposed of on that level.

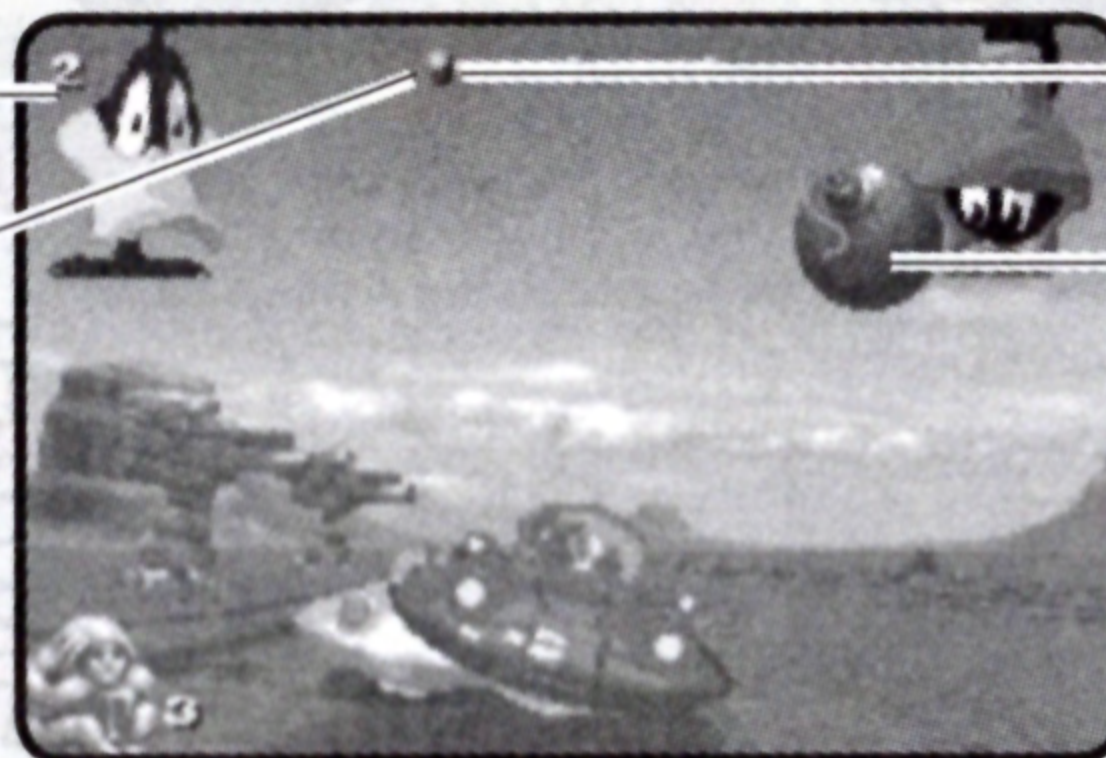
- Keep an eye on the time counter which lets you know how much time you have left. When you have only 10 seconds remaining, the timer starts flashing!
- When each bomb falls, it burns for a few seconds before exploding. Make sure you stay clear of the blast radius. If you're caught in the explosion, then you'll leave the level and continue from where you left off in the normal game. As this is a bonus game, you will not lose a life.
- There are many Bomb Drop Disposal games to play but each level can only be completed once. If you live to tell the tale, then your prize is an extra life.

**NOTE:** Remember that to unlock a Bomb Drop Disposal level, you need to gain a certain number of Munnies. Whirlpools and rabbit holes are the portals to this crazy mini-game.

## DRIVING SECTIONS

Number of Continues

Player's Progress



Opponent's Progress

Opponent's Gadget

The race is your reward for defeating the big bad Boss. Once you get past the Wooden Nickel casino and beat the Boss, you are allowed to take part in a race.

**NOTE:** If you replay a Boss level, then you go to the Load Game screen rather than continue onto a race.

Race in a UFO and other weird vehicles, drive at high speed, and collect valuable pickups along the way. Enjoy the thrill as you try to zip past your opponent. The goal is to beat your foe so you can progress onto the next level. Have fun, but beware: if you crash, you'll find yourself back at the last checkpoint and you'll lose a life!

# SAVING AND LOADING

## TO LOAD A SAVED GAME:

1. Select START GAME at the Main menu. The Select Game screen appears.
2. Highlight a previously saved game by pressing the **+**Control Pad  $\Leftrightarrow$ .
3. Press the **A** Button to load the selected game and begin playing.

## TO DELETE A GAME:

1. Select DELETE GAME at the Main menu.
2. At the Select Game screen highlight the game you wish to delete.
3. Press the **A** Button to delete the game. You are prompted to confirm your deletion!

**NOTE:** You can return to any levels you have completed whenever you like. For example, you can revisit the first Boss level by choosing the Boss level from your saved game. When you defeat the Boss, you return to the Save Game menu.

**NOTE:** You can use this function to revisit the main levels in order to collect the total amount available on each level—\$250,000. You must do this to ensure Daffy Duck gets his total amount of \$1,000,000 for his film budget and to see the secret super-happy ending.

*That's all, folks!*

# LIMITED 90-DAY WARRANTY

## ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "Recording Medium") and the documentation that is included with this product (the "Manual") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

## RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

## RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

## EA WARRANTY CONTACT INFO

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Phone: (650) 628-1900

## EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

TECHNICAL SUPPORT—If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time.

## HOW TO REACH US ONLINE

**E-mail and Website:** <http://techsupport.ea.com>



LOONEY TUNES and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Looney Tunes: Back In Action video game © 2003 Warner Bros. Entertainment Inc.

WBIE LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.  
(s03)

Electronic Arts is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

**AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ.**

**INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO**

## **AVERTISSEMENT - Danger d'attaque**

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

**Convulsions**

**Troubles de la vue**

**Tics oculaires/musculaires**

**Mouvements involontaires**

**Perte de conscience**

**Désorientation**

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

## **AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif**

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou l'irritation cutanée.

- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

## **AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles**

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.



LE PRÉSENT PRODUIT A ÉTÉ COTÉ PAR L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LE SYSTÈME DE COTATION DE L'ESRB, OU POUR DONNER VOTRE OPINION SUR L'À-PROPOS DE LA COTATION, VEUILLEZ CONTACTER L'ESRB AU 1-800-771-3772 OU VISITER WWW.ESRB.ORG.

SOUS LICENCE DE



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



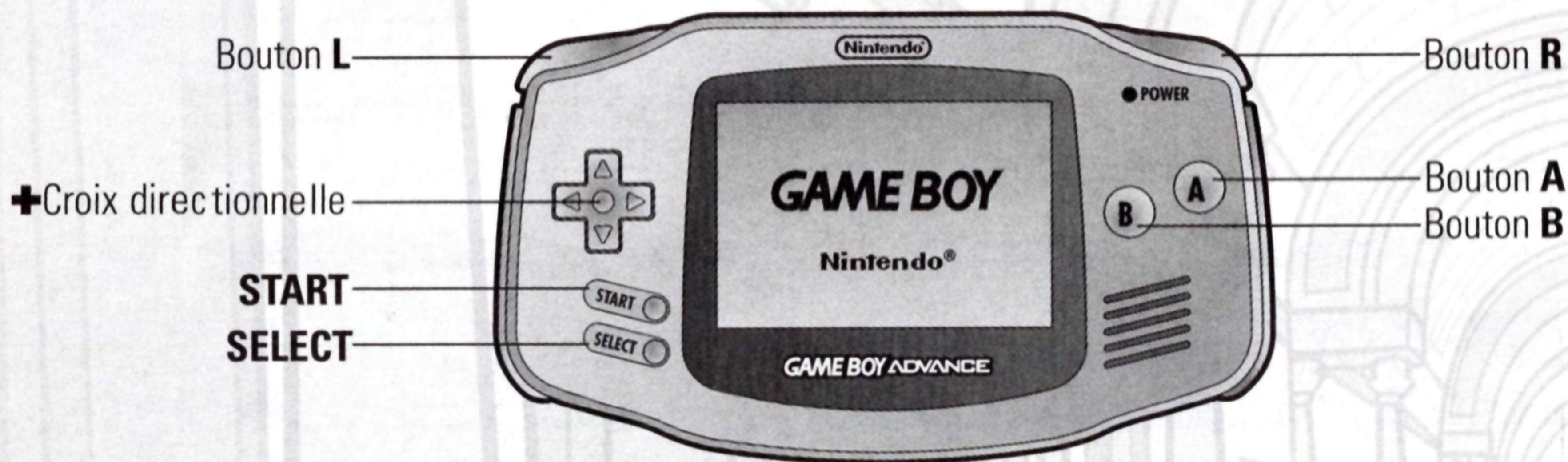
LE SCEAU OFFICIEL EST LA PREUVE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT. LORSQUE VOUS ACHETEZ DES PRODUITS ET ACCESSOIRES, RECHERCHEZ TOUJOURS CE SCEAU POUR VOUS ASSURER QUE LES PRODUITS SONT COMPATIBLES. TOUS LES PRODUITS NINTENDO NE DOIVENT ÊTRE UTILISÉS QUE CONJOINTEMENT À D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.

**CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE.**

# **TABLE DES MATIÈRES**

<b>POUR COMMENCER .....</b>	<b>30</b>
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>31</b>
<b>LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES.....</b>	<b>32</b>
<b>POUR COMMENCER .....</b>	<b>34</b>
<b>COMMENT JOUER.....</b>	<b>36</b>
<b>AMIS ET ENNEMIS.....</b>	<b>45</b>
<b>MINI-JEUX .....</b>	<b>47</b>
<b>ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT.....</b>	<b>49</b>
<b>GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS.....</b>	<b>50</b>
<b>MENTIONS AU GÉNÉRIQUE.....</b>	<b>52</b>

# POUR COMMENCER



1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *Looney Tunes: Back In Action* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien le verrouiller.
3. Allumez l'appareil. L'écran des mentions légales s'affiche.
4. Appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran titre.
5. À l'écran titre, appuyez sur **START** pour passer au menu principal. (► p. 34.)

# INTRODUCTION

Vivez l'aventure ultime avec vos amis *Bugs Bunny* et *Daffy Duck* alors que vous vous joignez à eux pour partir en quête du diamant bleu mythique. L'emplacement du diamant magique est un mystère alors ces deux amis ont décidé d'entreprendre un aventure excitante qui les mènera de Las Vegas jusqu'à des lieux exotiques comme la jungle. Balancez entre Bugs et Daffy et utilisez leurs habiletés spéciales pour vous aider à réussir.

Commencez le jeu en vous faufilant dans le casino à la recherche des singes. Vous pouvez également récolter des dollars pour déverrouiller des niveaux secrets de dispositif anti-bombes. Mais cela ne sera pas facile. Une tonne d'ennemis ACME<sup>MC</sup> tenteront de vous empêcher d'atteindre vos objectifs.

Au cours de votre aventure remplie d'action, vous ferez la rencontre d'alliés de confiance. Connu sous le nom de Révolte, ce groupe de personnages Looney Tunes<sup>MC</sup> (*Charlie le Coq, Eggbert, Pépé le Putois et Titi*) possèdent les clés qui vous aideront à avancer dans le jeu. Afin d'avancer, vous devez aider les membres de la Révolte à terminer leurs missions.

## CARACTÉRISTIQUES DU JEU

- Histoire amusante inspirée du nouveau film *Looney Tunes: Back In Action*.
- Changez de personnage : balancez entre Bugs Bunny et Daffy Duck, lesquels ont chacun leurs propres habiletés.
- Vivez l'expérience qu'offrent quatre environnements dont Zone 52, le Louvre, le casino Wooden Nickel et la jungle.

# LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

Vous voulez savoir comment courir, sauter et survivre dans ce jeu? Alors, cher amateur des Looney Tunes, apprenez bien les commandes suivantes :

## COMMANDES DE L'ÉCRAN DE MENU

### ACTION

### COMMANDE

Mettre l'option en surbrillance

+Croix directionnelle ↕

Sélectionner l'option

Bouton **A**

Écran précédent

Bouton **B**

## COMMANDES DE JEU

### ACTION

### COMMANDE

Interrompre/reprendre le jeu et options

**START**

Se déplacer

+Croix directionnelle ↕↔

Lancer un projectile (pour attaquer un ennemi ou pour assommer un singe)

Bouton **B**

Sauter

Bouton **A**

Changer de personnage

**SELECT**

Parcourir les pick-ups disponibles

Bouton **R**

Utiliser un pick-up

Bouton **B**

Sauter les séquences non interactives/  
conversations

**START**

## COMMANDES DE PILOTAGE

Ces commandes vous seront utiles lorsque vous participez à une des sections de conduite :

Direction	➕Croix directionnelle ⇔
Interrompre/reprendre le jeu et options	<b>START</b>
Accélérer	Bouton <b>A</b>
Freiner	Bouton <b>B</b>
Utiliser un pick-up	Bouton <b>R</b>

# POUR COMMENCER

Familiarisez-vous avec le jeu, chers amateurs des Looney Tunes!

## CHOIX DE LA LANGUE

La première fois que vous lancez le jeu, on vous demande de choisir une langue. Appuyez sur la **+**croix directionnelle  $\updownarrow$  pour placer en surbrillance la langue désirée, puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer.

## MENU PRINCIPAL

L'action commence au menu principal.

Commencer une nouvelle partie.

Régler les paramètres de la manette, le volume des effets sonores, le volume de la musique et le niveau de contraste (► *Options*, p. 35).



Supprimer une partie préalablement sauvegardée.

## POUR ENTAMER VOTRE AVENTURE LOONEY TUNES :

1. Appuyez sur la **+**croix directionnelle  $\updownarrow$  pour placer COMMENCER UNE PARTIE en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A** ou sur **START**.
2. À partir de l'écran Sélectionner partie, appuyez sur la **+**croix directionnelle  $\leftrightarrow$  pour choisir un espace de sauvegarde.

**34 3.** Appuyez sur le bouton **A** ou sur **START** pour commencer.

## OPTiONS

Modifiez les options de jeu à votre goût. Appuyez sur la **+**croix directionnelle  $\updownarrow$  pour placer l'option en surbrillance, puis appuyez sur la **+**croix directionnelle  $\leftrightarrow$  pour la modifier. Appuyez sur **SELECT** pour confirmer les changements et retourner au menu principal.

**Manette** : Changer la **+**croix directionnelle selon votre style de jeu.

**Vol. son.** : Régler le volume des effets sonores.

**Vol. mus.** : Régler le volume de la musique.

**Contraste** : Changer le niveau de contraste.

**Générique** : Voir qui a rendu ce jeu possible.

**REMARQUE** : Vous pouvez également accéder aux options à partir du menu de pause.

**REMARQUE** : Vous pouvez également accéder aux options de manette en interrompant le jeu et en sélectionnant OPTIONS. En cours de jeu, vous pouvez balancer entre le type 1 et le type 2. Pour ce faire, sélectionnez le type offert au menu d'options instantané. Le type 1 signifie que vous pouvez vous servir de la manette isométrique. Lorsque la **+**croix directionnelle est réglée au type 2, vous courez normalement. Donc, si vous appuyez sur la **+**croix directionnelle  $\uparrow$ , vous avancez vers le nord.

# COMMENT JOUER

Vous aurez besoin d'aide afin de trouver le diamant bleu. Heureusement, Bugs et Daffy forment une excellente équipe en raison de leurs diverses habiletés et la Révolte est là pour vous conseiller. Alors qu'attendez-vous? Apprenez la base et commencez à jouer!

## ÉCRAN DE JEU

Vous n'êtes pas certain de savoir quoi est quoi? Lisez ceci...



**Gadgets spéciaux :** Ceci affiche les armes spéciales que vous transportez. (► *La Révolte*, p. 45.)

**Nombre de singes :** Indique le nombre de singes que vous avez récoltés dans ce niveau. (► *Singes*, p. 40.)

**Énergie et nombre de vies :** Indique l'énergie et les vies qu'il vous reste (► *Vies*, p. 44).

**Compas :** Vous mène au singe ou à la sortie la plus près (► *Compas*, p. 41.)

Ceci apparaît à l'écran de temps en temps :

**Objet spécial** : Ceci indique les objets spéciaux que vous transportez (► *Objets spéciaux*, p. 43).

**Nombre de doullars** : Affiche les doullars récoltés (► *Doullars*, p. 40).

**Power-up** : Les Power-ups que vous transportez sont affichés ici. Si vous possédez des gadgets spéciaux, ils seront affichés ici également (► *Power-ups*, p. 42).

## MENU DE PAUSE

⇒ Appuyez sur **START** à tout moment pour interrompre la partie.

⇒ Appuyez sur la **+**croix directionnelle ↕ pour parcourir les choix (REPRENDRE, QUITTER, OPTIONS et INDICES), puis appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner.

- INDICES affiche tous les conseils que vous avez obtenus jusqu'à maintenant—un bon petit rappel de certaines des habiletés apprises.

## CHANGER TO TOON

Qui préférez-vous? Bugs ou Daffy? Chacun a ses propres habiletés particulières qui s'avèrent utiles dans le cadre de différents défis. Vous pouvez également récolter des objets spéciaux géniaux propres à chaque personnage! (► *Objets spéciaux*, p. 43.) Passez de un à l'autre à l'aide des téléphones portatifs qu'ils transportent en tout temps. Appuyez sur **SELECT** pour alterner entre les deux personnages.

Vous ne pouvez changer de personnage lorsqu'ils se trouvent dans les airs, dans des tunnels ou dans l'eau ou lorsqu'ils utilisent un gadget.

**REMARQUE** : Les ennemis peuvent vous blesser lorsque vous changez de personnage.

## BUGS

*Quoi de neuf docteur?*

### TUNNELS

Les tunnels vous mènent vers des endroits que Daffy peut avoir de la difficulté à atteindre. Promenez-vous sous terre pour trouver des objets cachés et passer sous certains obstacles. Pour creuser un chemin sous terre, vous devez trouver des terriers dans lequel Bugs peut sauter. Bugs Il creuse ensuite un chemin vers un autre endroit et ressort ensuite d'un autre terrier.

- Vous ne pouvez contrôler Bugs lorsqu'il est sous terre.

**REMARQUE :** Bugs ne peut aller dans l'eau puisque cela ruine sa fourrure. Seul Daffy peut nager.

**AVERTISSEMENT :** Il veut mieux ne pas sauter dans des substances dangereuses!

### SAUT HÉLICOPTÈRE

Servez-vous des oreilles de Bugs pour accentuer ses sauts. Ils peuvent s'entortiller en spirale puis se dérouler tout comme l'hélice d'un hélicoptère. Appuyez sur le bouton **A** pour sauter, puis appuyez sur le bouton **A** et maintenez-le enfoncé pour activer les oreilles de Bugs. Il s'envolera dans les airs et ensuite ses oreilles se dérouleront et il retombera au sol.



## DAFFY

*"You're despicable!"*

## NAGER

Comme il sait nager, Daffy peut atteindre des lieux très excitants. (Mais Il ne peut creuser des tunnels comme le fait Bugs.)

Lorsqu'il se trouve dans l'eau, Daffy ne peut jeter des projectiles ni utiliser un objet qu'il possède.

Appuyez sur la **+**croix directionnelle  $\updownarrow \leftrightarrow$  pour nager et appuyez sur le bouton **A** pour sortir de l'eau. Évidemment, Daffy ne peut nager que lorsqu'il est dans l'eau. S'il saute dans de la lave ou dans de l'acide, il en crachera des plumes!

## VOLETER

Même si Daffy a des ailes, il ne vole pas très bien. Lorsque vous sautez, appuyez sur le bouton **A** plusieurs fois pour que Daffy reste dans les airs un peu plus longtemps. Il peut, toutefois, sauter plus loin que Bugs.



## ITEMS DE COLLECTION

Il existe des items importants à récolter en cours de jeu, dont les doullars et les singes. Vous voulez en savoir davantage? Lisez ceci...

### DOULLARS

Récoltez les doullars pour déverrouiller les niveaux de dispositif anti-bombes secrets (► *Dispositif anti-bombes*, p. 47). Une fois que vous avez récolté assez de doullars, un des quatre niveaux de dispositif anti-bombes de chaque niveau s'ouvre à vous. Chacun de ces seuils ouvre soit un tourbillon secret ou un terrier particulier dans le sol. Il s'agit de portails qui mènent au mini-jeu Dispositif anti-bombes.

Devenez riche rapidement! 50 doullars sont éparpillés à chaque étape et vous devez les récolter. Chaque billet de banque vaut 5000\$ et vous pouvez accumuler jusqu'à 250.000\$ à chaque niveau. Tous les doullars ensemble valent un renversant 1.000.000\$!

### SINGES

Il y a une époque où ces petites créatures étaient des gestionnaires. Malheureusement, ils se sont fait transformer en singes par le président méchant d'ACME qui s'est approprié le studio et ils parcourent maintenant la terre ainsi. Chaque niveau contient 12 singes à capturer, 48 au total. C'est à vous de les attraper; la Révolte compte sur vous.

### CAPTURER LES SINGES

Vous ne pouvez attraper les singes à mains nues. Heureusement pour vous, la Révolte a des gadgets secrets pour vous aider. En plus d'être de bons outils pour abattre les méchants, ces gadgets spéciaux peuvent aussi servir à assommer les singes pour que vous puissiez les attraper. Pour avancer à la section suivante, vous devez récolter trois singes et parler à un membre de la Révolte. Le membre de la Révolte ouvre alors la porte

et vous permet de continuer. Une fois que vous avez récolté les 12 singes, vous avancez au niveau suivant.

Il existe trois types de singes différents à capturer. Pour prouver que vous n'êtes pas un amateur, étudiez le comportement de ces petits vauriens effrontés. Singe dormeur, singe coureur et singe caché.

### **SINGE DORMEUR**

Toujours entrain de s'endormir, le singe dormeur est le plus facile à attraper. Lorsque vous vous approchez d'un singe dormeur en courant, le bruit le réveille, mais vous devez vous dépêcher et vous assurer qu'il ne s'échappera pas.

### **SINGE COUREUR**

Le singe coureur est difficile à attraper car il est très rapide et agile. Vous devez vous habituer à frapper une cible en mouvement à l'aide d'un gadget spécial. Ceci prend de l'agilité et du dévouement.

### **SINGE CACHÉ**

Vous apercevez un cageot qui bouge mystérieusement? Y a-t-il quelque chose à l'intérieur? Détruisez-le et vous y découvrirez un singe caché que vous pouvez attraper. Mais il ne restera pas immobile! Agissez rapidement ou vous devrez le pourchasser longtemps.

### **COMPAS**

Chaque fois que vous êtes en possession d'un gadget spécial, un compas à singe apparaît. Cet outil pratique indique le singe le plus près. Si vous récoltez les trois singes de la section, le pointeur vous aide à trouver la sortie de la section.

Une fois que vous avez capturé les trois singes, la Révolte ouvre la porte qui mène au niveau suivant.

## BOÎTES AUX LETTRES

En cours de route, vous verrez des boîtes aux lettres bleues. Au-dessus des boîtes aux lettres se trouvent une icône changeante. Lorsque vous y accédez, l'icône affiche ce qui se trouve à l'intérieur de la boîte aux lettres. Vous pouvez activer la livraison et sélectionner un Power-up ou un gadget actif en appuyant sur le bouton **R**, puis en appuyant sur le bouton **B** pour le sélectionner ou l'utiliser.

## POWER-UPS

Surveillez les Power-ups. Les Power-ups améliorent les habiletés de Daffy et de Bugs de différentes façons. Lorsque vous ramassez Invulnérabilitoon et Essence de *Bip-Bip*, vous disposez d'un temps limité pour vous en servir alors agissez rapidement. Une icône de Power-up clignote pour vous avertir lorsque le temps est presque écoulé. Appuyez sur le bouton **R** pour sélectionner, puis appuyez sur le bouton **B** pour activer. Une fois qu'un Power-up est activé, le chrono commence.

Jetez un coup d'œil sur les différents Power-ups à récolter :

### INVULNÉRABILITOON - INVULNÉRABILITÉ

Vous voulez connaître l'invulnérabilité d'un super-héros? Ce Power-up vous protège des méchants. Profitez-en!

### ESSENCE DE BIP-BIP - ACCÉLÉRATION

Lorsque Daffy ramasse ce petit cadeau, il bénéficie du genre d'accélération ultime qui pourrait rendre *Speedy Gonzales* jaloux. Ce Power-up a un effet différent lorsque Bugs le ramasse. Au lieu d'accélérer Bugs, ce sont les méchants qui ralentissent et vous pouvez les dépasser en marchant.

### LES OEUFS D'EGGBERT - PROJECTILE

Découvrez une boîte d'œufs et utilisez-les pour frapper les méchants. Vous avez une boîte de six œufs à votre disposition. Éloignez-vous rapidement pour éviter l'odeur...

## OBJETS SPÉCIAUX

Ces Power-ups peuvent servir n'importe où, ce qui est parfait puisque vous ne savez jamais quand vous pourriez en avoir de besoin. Ceux-ci se trouvent également à la boîte aux lettres et apparaissent sous la forme de cadeaux. Différents objets spéciaux sont situés sur chaque niveau et chacun d'eux a une couleur unique. Prenez note des différentes couleurs pour obtenir celui que vous voulez. Vous pouvez seulement transporter un objet spécial à la fois. La plupart des objets spéciaux peuvent être ramassés par Bugs et Daffy, mais certains peuvent seulement servir à un d'eux.

⇒ Appuyez sur le bouton **R** pour sélectionner l'objet spécial, puis appuyez sur le bouton **B** pour l'activer.

### ENCLUME ET PIANO

**Piano** : Si vous incarnez Bugs et que vous découvrez un piano, vous pouvez échapper ce bel instrument sur un méchant et l'écraser.

**Enclume** : Lorsque Daffy découvre une enclume, il peut lui aussi écraser un ennemi en l'échappant dessus.

### ELECTRO-AÏMANT ACME

Découvrez cette petite beauté puissante et utilisez-la pour attirer des caisses métalliques. Vous pouvez également vous en servir pour assommer des robots et les immobiliser.

### BOMBE PUANTE *PÉPÉ LE PUTOIS* ET LA BÉTONNEUSE

**Bombe puante *Pépé le Putois*** : Lorsque Bugs utilise la bombe puante *Pépé le Putois*, un nuage puant apparaît autour des têtes des ennemis et les paralyse temporairement.

**Bétonneuse** : Si Daffy trouve une bétonneuse, il peut s'en servir contre les ennemis. Le méchant se fait emprisonner dans une colonne de ciment.

## **BÂTON DE KABOUM ET DYNAMITE**

**Bâton de Kaboum :** Lorsque Bugs trouve un bâton de Kaboum, il peut s'en servir pour faire exploser des ennemis et des caisses. Le bâton de Kaboum parcourt une bonne distance mais explose rapidement.

**Dynamite :** Daffy peut également faire exploser des caisses à l'aide de dynamite. La dynamite prend plus de temps à éclater, ce qui vous permet de vous éloigner à temps. Mais faites attention, elle tombe près de vos pieds.

## **VIES**

Au début du jeu, vous avez 3 vies. Lorsque vous perdez une vie, vous retournez au dernier point de contrôle. Vous pouvez récolter des vies supplémentaires au niveaux de dispositif anti-bombes (► p. 47).

## **ÉNERGIE**

Chaque vie vous fournit un certain montant d'énergie. L'énergie vous indique les dommages que vous pouvez subir avant de perdre une vie. Un cœur dans le coin supérieur droit de l'écran représente votre énergie et elle se vide lentement chaque fois que vous êtes touché. Vous pouvez être touché 5 fois par un ennemi ou un objet dommageable avant de perdre une vie.

Si vous perdez toute votre énergie et que vous perdez une vie, vous perdez également tous les objets que vous transportiez, dont les gadgets spéciaux et les Power-ups. Toutefois, vous conservez tous les dollars et les singes récoltés.

**REMARQUE :** Le cœur n'apparaît pas à l'écran lorsque votre santé est au maximum. Il apparaît seulement lorsque vous vous mettez à perdre de l'énergie.

## **CONTINUER**

Vous avez fait une gaffe? Vous avez perdu toutes vos vies? Ne paniquez pas...l'option Continuer existe.

**44** L'option Continuer vous donne une deuxième chance. Vous commencez le jeu avec trois options Continuer et vous pouvez vous en servir lorsque vous perdez toutes vos vies. Elles vous permettent de continuer à jouer à partir de l'endroit où le jeu s'est terminé.

# AMIS ET ENNEMIS

## LA RÉVOLTE

Vous pouvez avoir l'impression que tout le monde est contre vous mais ne désespérez pas! Charlie le Coq, Eggbert, Pépé le Putois et Titi sont là pour vous aider.

Ces personnages loufoques vous aideront en cours de route. Ils servent de guides et vous donnent des conseils, mais ils ont également leur propre mission. Ils doivent récolter tous les singes que vous trouvez pour que ces derniers puissent reprendre leur forme humaine lorsque le diamant bleu sera trouvé. Mais pour ce faire, ils ont besoin de votre aide!

Pendant que vous cherchez des singes, la Révolte vous donne des gadgets spéciaux qui vous aideront. Jetez un coup d'œil sur ces armes géniales :

**Toonerang** : Frappe les ennemis et les singes sur la tête, les immobilisant quelques secondes.

**Piqûres** : Un essaim d'abeilles entoure la tête de la cible et l'aide à se déplacer deux fois plus vite mais seulement selon un chemin précis.

**Puanto-tornade de Pépé** : Crée une tempête étourdissante au-dessus de la tête du méchant. Elle a un effet électrifiant.

**Toonade** : Déclenchez une tornade à l'aide de la Toonade. Elle font tourner les victimes sur elle-mêmes pendant quelques secondes.

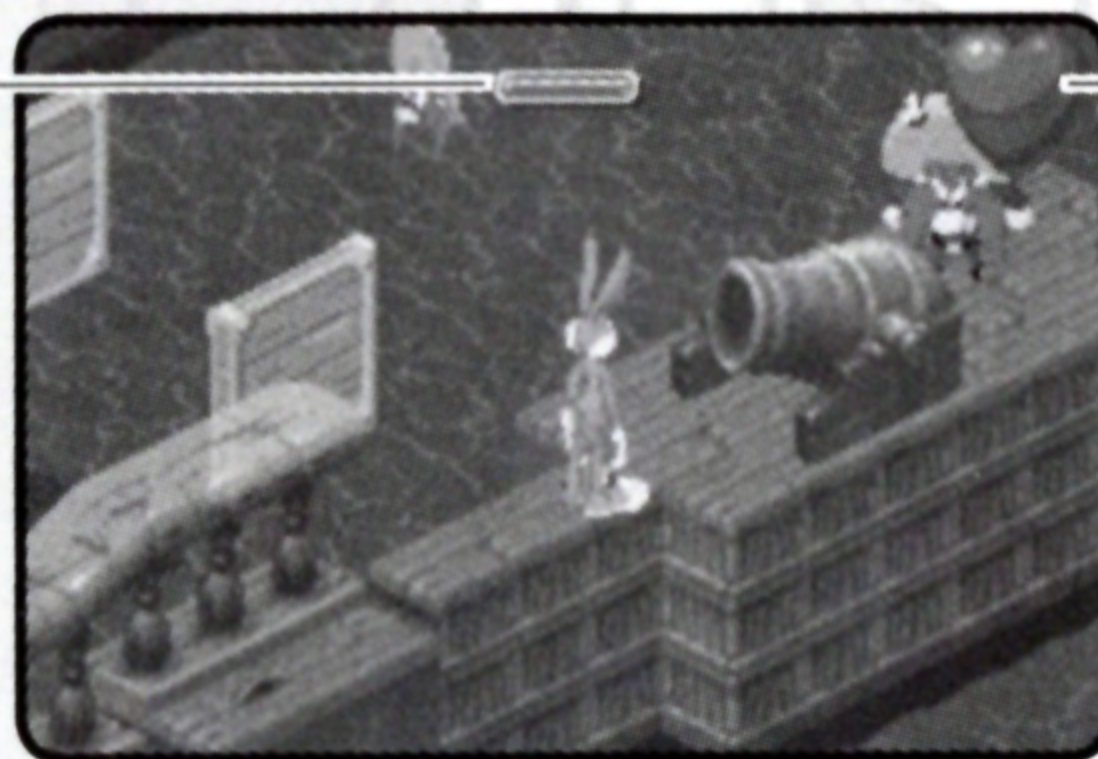
## ENNEMIES

Alors que vous découvrez le monde incroyable de Looney Tunes, vous rencontrerez des méchants qui patrouillent certains endroits et qui surveillent des pick-ups importants. Faites attention car ils feront n'importe quoi pour vous arrêter!

**REMARQUE :** Vous pouvez assommer des ennemis en les frappant avec des projectiles. Pendant qu'ils sont immobiles, vous pouvez sauter sur leur tête et vous en servir comme plate-forme.

## BOSS

Indicateur de boss : Vous indique l'énergie qu'a le boss



Énergie et nombre de vies

Lorsque vous réussissez à vous rendre au bout du niveau, vous devez affronter un vieil ennemi. Vous devez utiliser toutes vos habiletés et être persistant pour apprendre comment battre les Boss. Vous ne pensiez quand même pas que ce serait facile...?

# MINI-JEUX

## DISPOSITIF ANTI-BOMBES (PARTIE BONUS)

Il pleut des bombes! Si vous réussissez à accéder à un niveau de dispositif anti-bombes secret, vous pouvez gagner une vie supplémentaire!

Le but du jeu est de vous débarrasser d'un nombre de bombes avant que le temps ne soit écoulé. Un compteur de bombes affiche le nombre de bombes éliminées et le nombre de bombes à éliminer à ce niveau.

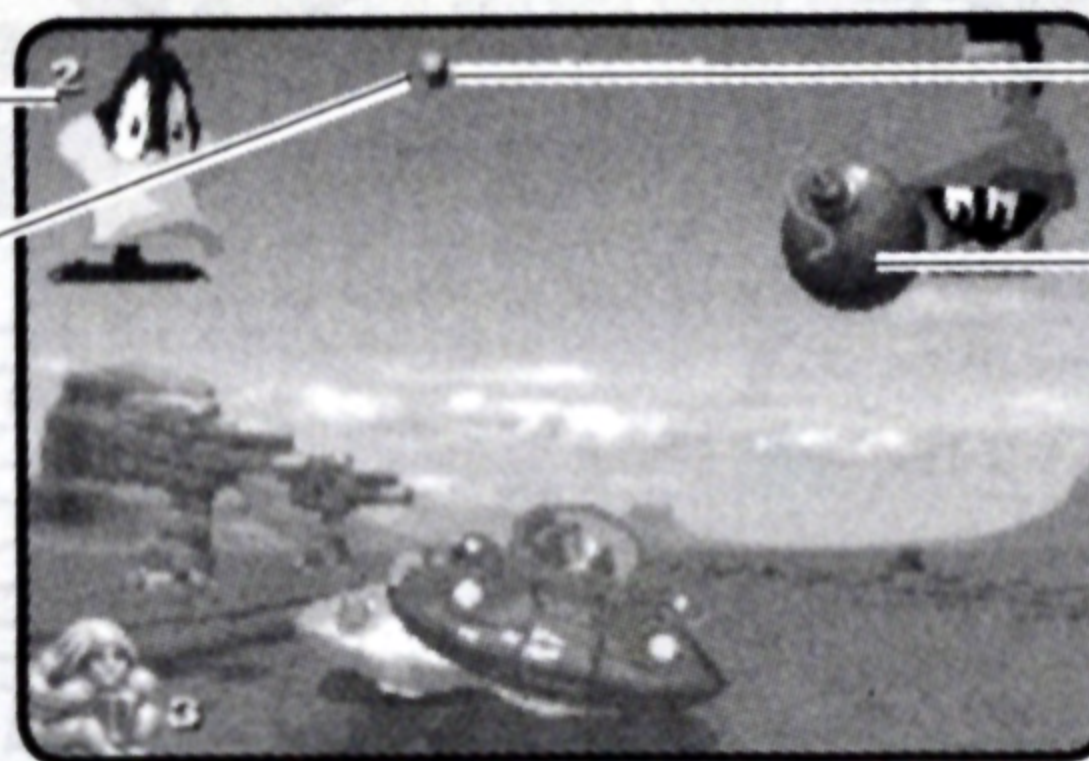
- Surveillez le chrono, lequel vous indique le temps qu'il reste. Lorsqu'il ne reste que 10 secondes, le chrono se met à clignoter!
- Lorsqu'une bombe tombe, elle brûle pendant quelques secondes avant d'exploser. Tenez-vous loin d'elle. Si vous êtes trop près de l'explosion, vous quittez le niveau et vous retournez au jeu principal. Puisqu'il s'agit d'une partie bonus, vous ne perdez pas de vie.
- Il existe plusieurs jeux de dispositif anti-bombes mais chaque niveau doit être joué qu'une seule fois. Si vous réussissez à survivre, vous vous méritez une vie supplémentaire.

**REMARQUE :** N'oubliez pas que pour déverrouiller un niveau de dispositif anti-bombes, vous devez récolter un certain nombre de doullars. Les tourbillons et les terriers sont des portails vers ce mini-jeu loufoque.

## SECTIONS DE CONDUITE

Nombre de Continuer

Progrès du joueur



Progrès de l'adversaire

Gadget de l'adversaire

La course est votre récompense pour avoir battu le Boss. Une fois que vous passez le casino Wooden Nickel et que vous battez la Boss, vous avez droit de participer à la course.

**REMARQUE :** Si vous rejouez un niveau Boss, vous passez à l'écran de chargement de jeu au lieu de continuer la course.

Pilotez un OVNI et d'autres véhicules étranges, filez à toute vitesse et récoltez des pick-ups importants en cours de route. Tentez de dépasser votre adversaire. Le but est de battre votre ennemi pour que vous puissiez avancer au prochain niveau. Amusez-vous mais attention : si vous faites un accident, vous vous retrouverez au dernier point de contrôle et vous perdrez une vie!

# ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT

POUR CHARGER UNE PARTIE SAUVEGARDÉE :

1. Sélectionnez COMMENCER UNE PARTIE à partir du menu principal. L'écran Sélectionner partie apparaît.
2. Placez en surbrillance une partie préalablement sauvegardée à l'aide de la **+**croix directionnelle  $\leftrightarrow$ .
3. Appuyez sur le bouton **A** pour charger la partie sélectionnée et commencer le jeu.

POUR SUPPRIMER UNE PARTIE :

1. Sélectionnez EFFACER UNE PARTIE à partir du menu principal.
2. A partir de l'écran Sélectionner partie, placez en surbrillance la partie que vous désirez supprimer.
3. Appuyez sur le bouton **A** pour supprimer la partie. On vous demande alors de confirmer la suppression!

**REMARQUE :** Vous pouvez retourner à n'importe quel niveau complété n'importe quand. Par exemple, vous pouvez visiter à nouveau le premier niveau Boss en choisissant le niveau Boss de votre partie sauvegardée. Lorsque vous battez le Boss, vous retournez au menu de sauvegarde.

**REMARQUE :** Vous pouvez utiliser cette fonction pour visiter à nouveau les niveaux principaux afin de récolter le montant total de chaque niveau (250,000\$). Vous devez faire ceci afin de vous assurer que Daffy obtiendra 1,000,000\$ pour son budget de film et pour visionner la fin ultra-heureuse.

*That's all, folks!*

# **GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS**

## **GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS**

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresse ou implicite, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis. et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

## **RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS**

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

## **RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS**

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

## SERVICE DES GARANTIES DE EA

Courriel et Internet : <http://techsupport.ea.com>

Téléphone : (650) 628-1900

## ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

ASSISTANCE TECHNIQUE - Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322 du lundi au vendredi, de 8h30 à 11h45 ou de 13h00 à 16h30, heure du Pacifique. Prenez note que ce service n'est offert qu'en anglais.

## COMMENT NOUS JOINDRE EN LIGNE

**Courriel et Internet :** [fr-support@ea.com](mailto:fr-support@ea.com) (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)



LOONEY TUNES et tous les personnages et éléments relatifs sont des marques de commerce et © de Warner Bros. Entertainment Inc. Looney Tunes :

Back In Action video game © 2003 Warner Bros. Entertainment Inc.

LOGO DE WBIE, BOUCLIER DE WB: <sup>TM</sup>/MC & © Warner Bros. Entertainment Inc.  
(s03)

Electronic Arts est une marque de commerce ou une marque déposée de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans autres pays. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

**Proof of Purchase/Preuve d'achat**

Looney Tunes: Back in Action

1463505



# CREDITS/ MENTIONS AU GÉNÉRIQUE

## WARTHOG PLC

Lead Design/Chef de conception : Jonathan Brown, Gareth Jones

Design Team/Équipe de conception : Dave Timperley

Lead Programmer/Chef de la programmation : Dave Berrisford

Programmers/Programmeurs : Karl Molin, Ola Zandelin, Pete Wiseman, John Gibson, Jonathan Smith

Lead Artist/Artiste en chef : Mike Bareham

Artists/Artistes : Martin Turner, Michael Nilsson, Jonathan Webb, Prashant Patel

Music and Sound Effects/Musique et effets sonores : Jonathan Dunn

Quality Assurance/Assurance qualité :

QA Managers/Directeurs de l'AQ : Tim Welch, Stuart Cook

Producer/Producteur : Paul Johnson

Project Manager/Chef de projet : Tim Coupe

Special Thanks/Remerciements particuliers : Jouni Mannonen, Pete Wiseman

## ELECTRONIC ARTS

### EA EUROPE

Line Producer/Producteur de la ligne : Michael Ress

Assistant Producer/Producteur adjoint : Jason Berisford

Development Director/Directeur du développement : Max Taylor

Business Development/Développement commercial : Celeste Murillo

Line Producer/Producteur de la ligne : Michael Ress

Assistant Producer/Adjoint à la production: Jason Berisford

Documentation : Katie Joyson

Public Relations/Relations publiques : Tim McDowd

Software Localization Team Leader/Chef d'équipe de la localisation du logiciel : Rachel McFee

Language Testing/Tests linguistiques : Patrick Klaus, James Fry, Andrew Luther, John Reynes

Creative Services/Services créatifs : Candice Westman

Production Services/Services de production : Martina Gadringer, Jenny Whittle, Silvia Byrne, Joanne Moore, Emma Ward

Special Thanks/Remerciements particuliers : Tom Frisina, Frank Sagnier, Nick Button-Brown, Catherine Harris, Tim Heaton, Bernadette Abbott, Darren Tuckey, Jamie Keen, Feargus Carroll, Jamil Dawsari, Ted Fitzgerald, Oliver Byrne

Software Localization Manager/Direction de la localisation du logiciel : Isabelle Martin

Localization Project Manager/Direction du projet de localisation : Giovanni Noto

European Customer Quality Control/Contrôle de la qualité—Client européen :

European CQC Operations Manager/Direction du contrôle de la qualité — Europe : Linda Walker, European CQC Test Manager/Direction des tests de contrôle de la qualité — Europe : Jean-Yves Duret; European CQC Supervisors/Superviseurs du contrôle de la qualité — Europe : David Fielding, Ben Jackson; European CQC Project Leads/Chefs de projet du contrôle de la qualité — Europe : Andrew Chung, Paul Richards, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies; European CQC Senior Testers/Testeurs seniors du contrôle de la qualité — Europe : James Bolton, Alan Drew, Tim Goodchild, Tony Hopkins, Andrea Iori, Jamie Keen, Gary Napper, Ian Smithers;

European CQC Platform Manager/Directeur de plate-forme contrôle de la qualité — Europe : James Featherstone; European CQC Platform Specialists/Spécialistes de plate-forme contrôle de la qualité — Europe : Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman, Charles Hewett

Production Manager/Directeur de production : Sally Pelling

Account Executive/Chargé de compte : Greg Lines

Production Planner/Planification de la production : James Truter

Studio Ops/Opérations de studio : Anne Miller, Phil Jones

**European Marketing Manager/Directeur du marketing - Europe :**

Rosemarie Dalton

**European Product Manager/Directeur de produit - Europe :**

Sergio A. Salvador

**Quality Assurance/Assurance qualité :**

**QA Manager/Directeur de l'AQ :** John Welsh; **QA Project Manager/Directeur**

**du projet d'AQ :** Paul Waters; **QA Project Leader/Chef du projet d'AQ :**

Andrew Hall; **QA Team Leader/Chef d'équipe de l'AQ :** Craig McLeod; **Quality**

**Assurance Team/Équipe d'AQ :** Adam Roberts, Andrew Reynes, Ben Coleman,

James Early, Matt Overton, Mel Miller, Nicholas Haber, Rich Wakefield, Sam

Dutton, Stuart Chalmers; **Technical Compliance Manager/Directeur de la**

**conformité technique :** Joseph Grant; **Technical Supervisor/Superviseur**

**technique :** Marcus Purvis; **Technical Requirements Auditor/Vérificateur des**

**exigences techniques :** Martyn Sibley; **QA Techs/Techniciens de l'AQ :**

Richard Hylands, Jamie Cawte, Darren Wall

**Mastering/Matriage :**

**European Mastering Manager/Directeur du matriage- Europe :** Matt

Price; **Mastering Co-Ordinator/Coordinateur du matriage :** Donna Hicks;

**Mastering Technicians/Techniciens du matriage :** Sam Roberts, Des Gayle,

James Kneen, Wayne Boyce

**EA REDWOOD SHORES**

**Product Manager/Chef de produit :** Erika Peterson

**Packaging Project Manager/Directeur du projet d'emballage :** Angela Santos

& Scott Gillette

**Packaging Design & Illustration/Conception et illustration de l'emballage :**

Ayzenberg

**Documentation Layout/Mise en page de la documentation :** Christopher Held

**Documentation Localization/Localisation de la documentation :** Dan Davis

**Documentation Quebecois Translation/Traduction de la documentation pour**

**le Québec :** Julie-Anne LaRoche

**Legal/Affaires juridiques :** Sue Garfield, Lisa Tensfeld

**NA Customer Quality Control/Contrôle de la qualité :** Travis Alger,

Anthony Barbagallo, Jason Collins, Benjamin Crick, Eron Garcia, Darryl Jenkins,

Dave Knudson, Joseph Lee, Russell Medeiros, Adam Rivera, Simon Steel,

Rob Stiasny

**NA CatLab :** John Hanley, Dave Koerner, Dave Caron, Mark Gonzales,

Angelo Bayan, Nicolas Field, Peter Reik

## **WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT**

**Executive Producer/Chef de production :** Marc Jackson

**Senior Producer/Producteur senior :** Louise McTighe

**Associate Producer/Adjoint à la production :** Jason Ades

**Art Director/Directeur artistique :** Peter Tumminello

**Writers/Rédacteurs :** Jason Ades, Gary Sheinwald

**Vice President & Co-Executive Producer/Vice-président et adjoint au chef de**

**la production:** Philippe Erwin

## **SPECIAL THANKS/REMERCIEMENTS PARTICULIERS**

Brett Skogen, Scott Johnson, Susannah Scott, Jim Molinaro, Eric Bram,

Heidi Behrendt, Marielle Henault, Geraldine Wong, Alyson Ruppel,

Kieran O'Dowd, Remi Sklar, David Binnie, Catherine Frizat

# Harry Potter™ QUIDDITCH™ WORLD CUP

**MOUNT YOUR BROOMSTICK FOR THE  
FAVORITE SPORT OF WITCHES AND WIZARDS**

## KEY FEATURES

- Lead any of the Hogwarts™ Houses to victory in the Hogwarts Quidditch™ Cup.
- Play the best Quidditch teams in the world for the coveted Quidditch World Cup.
- Go head-to-head with your friends in 2-player action (Game Boy® Advance Game Link® cable required).
- Connect to the Nintendo GameCube™ for Quidditch Card trading and co-operative gameplay!

[www.harrypotter.ea.com](http://www.harrypotter.ea.com)

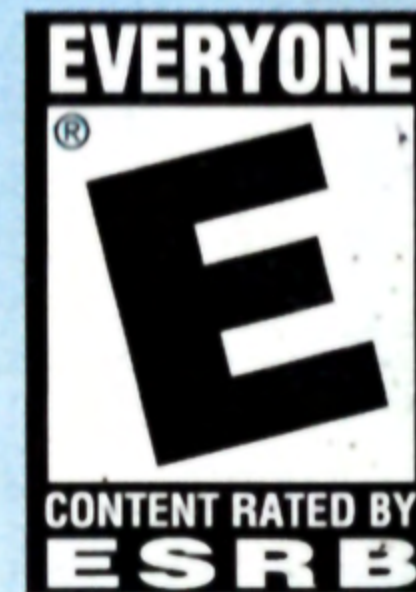
[www.harrypotter.com](http://www.harrypotter.com)

Electronic Arts Inc. 209 Redwood Shores Parkway, Redwood City, CA 94065.

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.



HARRY POTTER and all related characters and elements are trademarks of and  
© Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.  
WBIE LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.  
(s03)



1463505  
PRINTED IN THE USA

